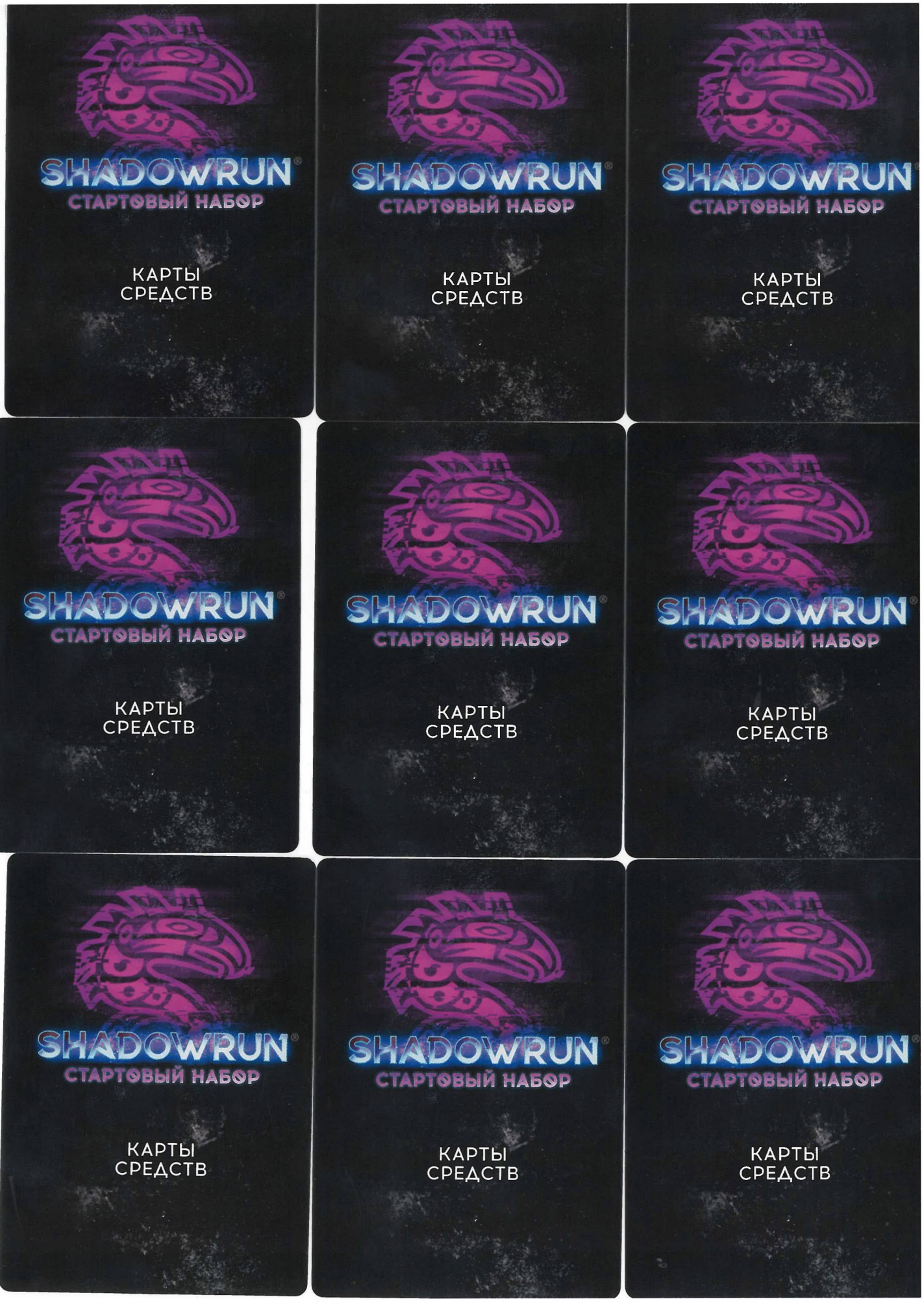
SHADOWRUN
СТАРТОВЫЙ НАБОР
КАРТЫ
СРЕДСТВ

«АРЕС ПРЕДАТОР VI»

ТЯЖЁЛЫЙ ПИСТОЛЕТ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 3 ф	**РС:** КО/ДО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	10
Близкая	10
Средняя	8
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: смартган.

3

НАСТОЯЩИЙ ПРИМЕР НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КЛАССИЧЕСКОМ СТИЛЬНОМ ДИЗАЙНЕ.

«АРЕС ЛАЙТ ФАЕР 75»

ЛЁГКИЙ ПИСТОЛЕТ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 2 ф	**РС:** КО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	10
Близкая	7
Средняя	6
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: глушитель, лазерный прицел, смартган.

2

ОРУЖИЕ СЕРИИ «ЛАЙТ ФАЕР» РАЗРАБОТАНО СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ДИВЕРСИЙ.

«ВАЛЬТЕР ПАЛМ ПИСТОЛ»

КАРМАННЫЙ ПИСТОЛЕТ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 2 ф	**РС:** ОВ/ДО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	12
Близкая	7
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

1

ДУХОВНЫЙ НАСЛЕДНИК ЛЕГЕНДАРНОГО ДВУСТВОЛЬНОГО «ДЕРРИНДЖЕРА».

«УЗИ V»

ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЁТ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 3 ф	**РС:** КО/ДО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	8
Близкая	8
Средняя	7
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

6

ПОСЛЕДНЯЯ МОДЕЛЬ «УЗИ» – НОВЫЙ ДИЗАЙН ДЛЯ НОВОГО МИРА. АБСОЛЮТНЫЙ МАРКЕТИНГОВЫЙ УСПЕХ «СПИНРАД ГЛОБАЛ».

«РУГЕР СУПЕР ВАРХОК»

ТЯЖЁЛЫЙ ПИСТОЛЕТ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 4 ф	**РС:** КО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	8
Близкая	11
Средняя	8
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

5

БЛЕСТЯЩИЙ, ХРОМИРОВАННЫЙ, ОСТАВЛЯЕТ ПУЛЕВЫЕ ОТВЕРСТИЯ С КУЛАК ТРОЛЛЯ.

«БРАУНИНГ УЛЬТРА ПАУЭР»

ТЯЖЁЛЫЙ ПИСТОЛЕТ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 3 ф	**РС:** КО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	10
Близкая	9
Средняя	6
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: лазерный прицел.

4

ЭТОТ ПИСТОЛЕТ ДЕШЕВЛЕ ЧЕМ «АРЕС ПРЕДАТОР» И СНАБЖЁН ЛАЗЕРНЫМ ПРИЦЕЛОМ.

«ЯМАХА ПУЛЬСАР I»

ШОКЕР

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 4 о(э)	**РС:** ОВ

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	9
Близкая	9*
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

*Максимальная дистанция — 50 метров.
Приспособления: нет.

9

БЛАГОДАРЯ БЕСПРОВОДНЫМ ЭЛЕКТРОДАМ СТРЕЛЯЕТ ДАЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОВОДНЫЕ ШОКЕРЫ.

«ДЕФАЙАНС Т-250»

ДРОБОВИК

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 4 ф	**РС:** ОВ/КО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	7
Близкая	10
Средняя	6
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

8

ЭТОТ ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЙ ДРОБОВИК НАЗЫВАЮТ «УЛИЧНОЙ ГАУБИЦЕЙ». ДОСТУПЕН В ВАРИАЦИИ С УКОРОЧЕННЫМ СТВОЛОМ.

«АРЕС ДЕЗЕРТ СТРАЙК»

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 5 ф	**РС:** КО/ДО

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	3
Близкая	10
Средняя	10
Дальняя	10
Экстремальная	10

Приспособления: съёмный оптический прицел, амортизатор.

7

ЗАРЕКОМЕНДОВАЛА СЕБЯ СРЕДИ ЛУЧШИХ БОЙЦОВ «ПУСТЫННЫХ ИГР».

НОЖ
КЛИНОК

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 2 ф **РС:** —

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	6
Близкая	1*
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

*Максимальная дистанция — 20 метров.
Приспособления: нет.

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ОБОЗНАЧЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ СМЕРТОНОСНЫХ БОЕВЫХ КЛИНКОВ.

12

МЕЧ
КЛИНОК

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 3 ф **РС:** —

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	9
Близкая	—
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ВАРИАЦИИ ТЯЖЁЛОГО ОДНОРУЧНОГО КЛИНКА.

11

КАТАНА
КЛИНОК

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 4 ф **РС:** —

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	10
Близкая	—
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

ТРАДИЦИОННЫЙ ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ САМУРАЕВ. В ТРИД-СЕРИАЛАХ ТАКОЙ ЕСТЬ У ЛЮБОГО БЕГУЩЕГО.

10

МОТОЦИКЛЕТНАЯ ЦЕПЬ
ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 2 о **РС:** —

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	5
Близкая	—
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

МОТОБАНДИТЫ ЧАСТЕНЬКО РАЗБИРАЮТ СТАРЫЕ БАЙКИ И МАШУТ ЗАПЧАСТЯМИ В ДРАКАХ.

15

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКАЯ ДУБИНКА
ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 2 о **РС:** —

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	5
Близкая	—
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

РАСКРЫВАЕТСЯ ВЗМАХОМ РУКИ ИЛИ ПО БЕСПРОВОДНОМУ СИГНАЛУ.

14

ДУБИНКА
ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

ПАРАМЕТРЫ

СУ: 3 о **РС:** —

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную	6
Близкая	—
Средняя	—
Дальняя	—
Экстремальная	—

Приспособления: нет.

ТОПОРИЩЕ, МОНТИРОВКА, ДОСКА С ГВОЗДЯМИ — В ОБЩЕМ, ВСЁ, ЧЕМ МОЖНО ПРОБИТЬ ГОЛОВУ.

13

ПАЛЬТО С ПОДКЛАДОМ
БРОНЯ

ПРИМЕНЕНИЕ

+3 ЗЩТ

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ОДЕЖДА В ГОРОДСКИХ ДЖУНГЛЯХ ВОТ УЖЕ ПОЛВЕКА.

18

БРОНЕЖИЛЕТ
БРОНЯ

ПРИМЕНЕНИЕ

+3 ЗЩТ

ЭЛАСТИЧНЫЙ И ПРОЧНЫЙ БРОНЕЖИЛЕТ НИКАК НЕ ВЫДАЁТ СЕБЯ ПОД ВЕРХНЕЙ ОДЕЖДОЙ.

17

АРМИРОВАННАЯ КУРТКА
БРОНЯ

ПРИМЕНЕНИЕ

+4 ЗЩТ

БЛАГОДАРЯ РАЗНООБРАЗИЮ СТИЛЕЙ ПОРОЙ ТРУДНО ДОГАДАТЬСЯ, ЕСТЬ НА КОМ-ТО БРОНЯ ИЛИ НЕТ.

16

«РЕНРАКУ СЕНСЕЙ»

КОММУНИКАТОР

ПАРАМЕТРЫ

Рейтинг устройства	3
Вычислительная мощность	2
Сетевой экран	0
Активные программы	1

МЕНЕДЖЕРЫ СРЕДНЕГО ЗВЕНА И ИХ НЕДОРОСЛИ ЛЮБЯТ ЭТО ОЩУЩЕНИЕ СТАТУСА ЗА СКРОМНЫЕ ДЕНЬГИ.

21

«СОНИ ЭМПЕРОР»

КОММУНИКАТОР

ПАРАМЕТРЫ

Рейтинг устройства	2
Вычислительная мощность	1
Сетевой экран	1
Активные программы	1

ПОПУЛЯРЕН ИЗ ЗА НИЗКОЙ СТОИМОСТИ И НЕПЛОХОГО КАЧЕСТВА, С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ДОБАВИТЬ ПАРУ ПРИМОЧЕК.

20

ПАЛЬТО С ПОДКЛАДОМ

БРОНЯ

ПРИМЕНЕНИЕ

+3 ЗЩТ

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ОДЕЖДА В ГОРОДСКИХ ДЖУНГЛЯХ ВОТ УЖЕ ПОЛВЕКА.

19

ГЕНЕРАТОР БЕЛОГО ШУМА

ПРИМЕНЕНИЕ

РУ: 3

Все проверки Внимания, нацеленные на подслушивание разговоров на расстоянии 3 метров от генератора белого шума, получают штраф, равный рейтингу устройства (в 3 кубика). Генератор белого шума нет смысла использовать в шумной среде (ночной клуб, завод, перестрелка).

ЭТО УСТРОЙСТВО СОЗДАЁТ «БЕЛЫЙ ШУМ», КОТОРЫЙ МЕШАЕТ АУДИОПРОСЛУШКЕ.

24

«ГЕРМЕС АЙКОН»

КОММУНИКАТОР

ПАРАМЕТРЫ

Рейтинг устройства	5
Вычислительная мощность	3
Сетевой экран	0
Активные программы	2

КОММУНИКАТОР ДЛЯ ТЕХ, КТО ГОТОВ ПЛАТИТЬ ДЕНЬГИ ЗА НАДЁЖНОЕ ХРАНЕНИЕ СВОИХ ДАННЫХ.

23

«ЭРИКА ЭЛИТ»

КОММУНИКАТОР

ПАРАМЕТРЫ

Рейтинг устройства	4
Вычислительная мощность	2
Сетевой экран	1
Активные программы	2

ЭЛЕГАНТНЫЙ ДИЗАЙН И ВЫСОКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ – ПОИСТИНЕ ЭЛИТНОЕ УСТРОЙСТВО.

22

«ЯМАХА РЕЙПИР»

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО

ПАРАМЕТРЫ

Управляемость (д/б)	3/6
Ускорение	27
Скоростной интервал	25
Предельная скорость	250
Тело	5
Броня	2
Пилотирование	1
Сенсоры	1
Места	2

КЛАССИЧЕСКИЙ ГОНОЧНЫЙ МОТОЦИКЛ, ГОРЯЧО ЛЮБИМЫЙ МОТОБАНДИТАМИ И МАЖОРАМИ.

27

«ХАРЛИ-ДЭВИДСОН СКОРПИОН»

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО

ПАРАМЕТРЫ

Управляемость (д/б)	3/5
Ускорение	16
Скоростной интервал	30
Предельная скорость	200
Тело	7
Броня	6
Пилотирование	1
Сенсоры	1
Места	2

ТЯЖЁЛЫЙ ХРОМИРОВАННЫЙ КОНЬ С БРОНИРОВАННЫМ КОРПУСОМ И ДЕРЗКИМ ХАРАКТЕРОМ.

26

«ФОРД АМЕРИКАР»

ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО

ПАРАМЕТРЫ

Управляемость (д/б)	4/5
Ускорение	9
Скоростной интервал	20
Предельная скорость	160
Тело	11
Броня	4
Пилотирование	1
Сенсоры	2
Места	4

НИЧЕГО ВЫДАЮЩЕГОСЯ, НО ЭТО ДАЖЕ ПЛЮС: НИКТО НЕ ЗАМЕТИТ, КАК ВЫ ПРОЕДЕТЕ МИМО.

25

ДЕШИФРОВКА
ПРОГРАММА

ПРИМЕНЕНИЕ

+2 кубика при выполнении действия Взломать файл.

МНОГИЕ ФАЙЛЫ В МАТРИЦЕ ЗАЩИЩЕНЫ ШИФРОВАНИЕМ ОТ ЛЮБОПЫТНЫХ ГЛАЗ. ЭТА ПРОГРАММА ПОМОЖЕТ ВАМ УДОВЛЕТВОРИТЬ ЛЮБОПЫТСТВО.

30

«КТМ-НИССАН РОТОДРОН»
ЛЕТАЮЩИЙ ДРОН

ПАРАМЕТРЫ

Управляемость (д/б)	3
Ускорение	20
Скоростной интервал	30
Предельная скорость	160
Тело	5
Броня	6
Пилотирование	3
Сенсоры	2
Места	—

КТМ-НИССАН СОЗДАЛИ ИДЕАЛЬНУЮ МОДЕЛЬ, КОТОРУЮ ДОЛГИЕ ГОДЫ ПОЧТИ НЕ МЕНЯЛИ.

29

«СТАЛЬНАЯ РЫСЬ»
БОЕВОЙ ДРОН

ПАРАМЕТРЫ

Управляемость (д/б)	3/5
Ускорение	15
Скоростной интервал	15
Предельная скорость	80
Тело	10
Броня	16
Пилотирование	4
Сенсоры	4
Места	—

ИМЕННО ЭТО ЛЮДИ ИМЕЮТ В ВИДУ, ГОВОРЯ: «МАШИНА-УБИЙЦА».

28

«РЕНРАКУ КИЦУНЭ»
КИБЕРДЕКА

ПАРАМЕТРЫ

Рейтинг устройства	4
Проникновение	7
Ускользание	6
Активные программы	8

ПРОНИКНИТЕ ТУДА, ГДЕ ВАС НЕ ЖДУТ... И СДЕЛАЙТЕ ЭТО КРАСИВО!

33

РАЗГОН МОЩНОСТИ
ПРОГРАММА

ПРИМЕНЕНИЕ

+2 кубика при выполнении любого действия в Матрице. Действие, выполняемое с помощью этой программы, считается незаконным. Использование этой программы и успехи защищающейся стороны увеличивают показатель надзора.

ПРОИЗВОДИТЕЛИ НЕ ВЫКРУЧИВАЮТ МОЩНОСТЬ УСТРОЙСТВ НА ПОЛНУЮ, ЧТОБЫ ОНИ НЕ ЗАГОРЕЛИСЬ В ВАШИХ РУКАХ. НО ВАМ ОБ ЭТОМ ЗАБОТИТЬСЯ НЕ НУЖНО, ТАК ЧТО НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ.

32

ЭКСПЛОЙТ
ПРОГРАММА

ПРИМЕНЕНИЕ

Понижает значение защиты цели взлома на 2.

ГРАБИТЕЛЬ ДЛЯ ВЗЛОМА ИСПОЛЬЗУЕТ МОНТИРОВКУ. ДЕКЕР СТАВИТ СЕБЕ ЭТУ ПРОГРАММУ ПО ТОЙ ЖЕ ПРИЧИНЕ.

31

ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИЗНИ
ЗАКЛИНАНИЕ ОБНАРУЖЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	К
Тип	А
Длительность	Д
Сила истощения	3
Урон	—

МОЖЕТ, В ТЕХ РУИНАХ ПРЯЧУТСЯ ЛЮДИ? ИЛИ В ТОМ ЛЕСУ? ЭТО ЗАКЛИНАНИЕ ПОКАЖЕТ НАЛИЧИЕ РАЗУМНЫХ СУЩЕСТВ.

36

БОЕВОЕ ЧУТЬЁ
ЗАКЛИНАНИЕ ОБНАРУЖЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	К
Тип	А
Длительность	Д
Сила истощения	3
Урон	—

Бросьте кубики Колдовство + Магия. Добавьте чистые успехи к значению защиты и к набору кубиков цели при проверках внезапности.

НАДЕЛИТЕ ЦЕЛЬ СПОСОБНОСТЬЮ БЫСТРЕЕ И ЭФФЕКТИВНЕЕ РЕАГИРОВАТЬ НА НЕОЖИДАННЫЕ УГРОЗЫ.

35

БРОНЯ
ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	К
Тип	Ф
Длительность	Д
Сила истощения	4
Урон	—

Бросьте кубики Колдовство + Магия. Добавьте чистые успехи к значению защиты цели и к уровню Тела для проверок сопротивления урону.

ВЫ УВЕЛИЧИВАЕТЕ ПРОЧНОСТЬ ЦЕЛИ, НАДЕЛЯЯ ЕЁ СПОСОБНОСТЬЮ ВЫДЕРЖИВАТЬ БОЛЬШЕ УРОНА.

34

ИСЦЕЛЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ ИСЦЕЛЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	К
Тип	Ф
Длительность	П
Сила истощения	3
Урон	—

Бросьте кубики Колдовство + Магия с порогом успеха (5 – Сущность). Каждый чистый успех лечит единицу физического урона или оглушающего урона.

МАГИЯ – САМЫЙ БЫСТРЫЙ И ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ПОДЛЕЧИТЬ РАНЫ БЕГУЩИХ.

39

ОГНЕННЫЙ ШАР

БОЕВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ КОСВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В (область)
Тип	Ф
Длительность	М
Сила истощения	6
Урон	ф (огонь)

Урон огнём равен половине базовой силы урона этой атаки с округлением в меньшую сторону.

СНАЧАЛА ВЫГЛЯДИТ КАК ИСКРА, НО БЫСТРО ПРЕВРАЩАЕТСЯ В БЕСПОЩАДНЫЙ ОГНЕННЫЙ КОШМАР!

38

ОГНЕННЫЙ УДАР

БОЕВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ КОСВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В
Тип	Ф
Длительность	М
Сила истощения	5
Урон	ф (огонь)

Урон огнём равен половине базовой силы урона этой атаки с округлением в меньшую сторону.

КЛАССИКА ЖАНРА. ПЕРВОЕ, ЧТО ПРИХОДИТ В ГОЛОВУ, КАК МОЖНО УДАРИТЬ ПРОТИВНИКА МАГИЕЙ: ВОЛНА ЯРОСТНОГО ЖАРА В ЛИЦО.

37

ВЫСШАЯ НЕВИДИМОСТЬ

ЗАКЛИНАНИЕ ИЛЛЮЗИИ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	К
Тип	Ф
Длительность	Д
Сила истощения	4
Урон	—

Чистые успехи становятся порогом успеха для проверок, с помощью которых персонажа с невидимостью пытаются обнаружить. Персонаж становится невидимым как для невооружённых глаз, так и для камер и прочих устройств.

ЦЕЛЬ НАЧИНАЕТ ПРОПУСКАТЬ СВЕТ И СТАНОВИТСЯ ПРОЗРАЧНОЙ И НЕВИДИМОЙ ДАЖЕ В ДВИЖЕНИИ.

42

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЗАКЛИНАНИЕ ИСЦЕЛЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	К
Тип	Ф
Длительность	Д
Сила истощения	3
Урон	—

Бросьте кубики Колдовство + Магия с порогом успеха (5 – Сущность). Каждый чистый успех даёт +1 к выбранной характеристике (кроме Особых характеристик). За каждое увеличение после первого сила истощения растёт на 1.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ПРОБУЖДЁННОГО ПРИДАСТ КОМУ УГОДНО СИЛЫ, СКОРОСТИ ИЛИ МУДРОСТИ... НО ТОЛЬКО НА ВРЕМЯ.

41

ЛЕДЯНОЕ КОПЬЁ

БОЕВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ КОСВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В
Тип	Ф
Длительность	М
Сила истощения	5
Урон	ф (холод)

Эффект урона холодом длится 3 раунда: –4 к показателю инициативы и –1 ко всем броскам кубиков, кроме сопротивления урону.

НЕКОТОРЫЕ КОРПОРАЦИИ ОБЛАЧАЮТ СВОИХ ОХРАННИКОВ В ОГНЕУПОРНУЮ БРОНЮ... ЗАБЫВАЯ, ЧТО ПРОБУЖДЁННЫЕ РАБОТАЮТ И С ОТРИЦАТЕЛЬНОЙ ТЕМПЕРАТУРОЙ.

40

ОГЛУШАЮЩИЙ РАЗРЯД

БОЕВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПРЯМОГО ДЕЙСТВИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В
Тип	А
Длительность	М
Сила истощения	3
Урон	о

ИНОГДА ПРИХОДИТСЯ НЕМНОГО ОСТУДИТЬ КАКОГО-НИБУДЬ ГОРЯЧЕГО ПАРНЯ. ЭТО ЗАКЛИНАНИЕ КАК РАЗ ПРИНОСИТ ДОСТАТОЧНО БОЛИ, ЧТОБЫ ОГЛУШИТЬ.

45

МАГИЧЕСКИЙ БАРЬЕР

ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В (область)
Тип	А
Длительность	Д
Сила истощения	5
Урон	—

Неосязаемая стена, через которую могут пройти люди и немагические объекты — и не могут духи, заклинания и маги в астральной проекции. Бросьте кубики Колдовство + Магия. Количество чистых успехов — сила барьера. Размеры стены — два на два метра, а расширение позволяет увеличить высоту и ширину (но не толщину) на 2 метра.

ХОТИТЕ ОЧИСТИТЬ КОМНАТУ ОТ ДУХОВ? НУЖНО СОБЛЮСТИ ПОЛИТИКУ «БЕЗ ФОКУСОВ» В БАРЕ? ТОГДА ЭТО ЗАКЛИНАНИЕ ДЛЯ ВАС!

44

ЛЕВИТАЦИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В
Тип	Ф
Длительность	Д
Сила истощения	6
Урон	—

Бросьте кубики Колдовство + Магия. Каждый чистый успех перемещает 50 килограммов. Сопротивляющаяся цель бросает Тело + Сила, где каждый успех отменяет 1 чистый успех мага. Маг должен видеть цель на протяжении заклинания. Уровень Магии показывает, на сколько метров в ход он может переместить цель. Каждое перемещение — простое действие.

НЕ СОВСЕМ ТО ЖЕ, ЧТО ПОЛЁТ, НО СИЛУ ПРИТЯЖЕНИЯ ВЫ ПРЕВОЗМОГАЕТЕ, А ЭТО КРУТО.

43

ЯРЫЕ

ДВАРФЫ, БАНДИТЫ

Бандиты держатся вместе, своих не бросают: и наступают, и отступают группами, подбирая раненых. Уважают силу, но не беспорядочную.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
4	2	2	5	3	2	2	2	1	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 4 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 5

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 10

НАВЫКИ: Ближний бой (5), Внимание (4), Стрельба (5).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмпер» (РУ 2), дубинка, дробовик «Дефайанс Т-250».

Подсказка: Адепты хаоса, готовы подраться всегда, везде, по любому поводу.

«ЯЯЯРРРРРООООСТЬ!»

48

ЭРИКА ХОФФМАН

ЖЕНЩИНА, ЧЕЛОВЕК, ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА

Эрика Хоффман работает на правительство СКАШ с пелёнок. Её родители, тоже политики, готовили свою дочь к политической карьере с самого рождения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
2	3	3	2	4	3	3	6	4	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 6 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 4

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 10

НАВЫКИ: Ближний бой (5), Внимание (5), Стрельба (5), Убеждение (10).

СНАРЯЖЕНИЕ: армированная одежда (+ 2 ЗЩТ), коммуникатор (РУ 6), шокер «Ямаха Пульсар I».

Подсказка: У Хоффман есть деньги, связи и желание жить. Смекаете?

«МИР СОШЁЛ С УМА, ЛУЧШЕ НЕ ВЫХОДИТЬ ИЗ ЛИМУЗИНА».

47

ОГЛУШАЮЩИЙ ШАР

БОЕВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПРЯМОГО ДЕЙСТВИЯ

ПАРАМЕТРЫ

Дистанция	В (область)
Тип	А
Длительность	М
Сила истощения	4
Урон	0

ПОРОЙ НЕОБХОДИМО ВЫРУБИТЬ ВСЕ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ В КОМНАТЕ. ЭТО ЗАКЛИНАНИЕ ДЛЯ ТАКОГО СЛУЧАЯ.

46

КЛЕШНЯ

ЛИДЕР РЖАВЫХ СТИЛЕТОВ / МУЖЧИНА, ТРОЛЛЬ, БАНДИТ

Обязан своим прозвищем мутации: вместо правой руки у него что-то вроде острой крабовой клешни. Эффект от неё скорее психологический.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
7	3	3	6	2	2	2	4	2	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 5 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 8

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 14

НАВЫКИ: Ближний бой (9), Внимание (5), Стрельба (6), Убеждение (8).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмпер» (РУ 2), клешня (СУ 4 ф, АТК 8).

Подсказка: Клешня боготворит своего дракона-покровителя, он — его самый опасный и непредсказуемый апостол.

«НАДО БЫ ТЕБЕ ЛИЦО ПОДПРАВИТЬ. СМОТРИ, С МОЕЙ КЛЕШНЁЙ ДАЖЕ СКАЛЬПЕЛЬ НЕ НУЖЕН».

51

РЖАВЫЕ СТИЛЕТЫ

ОРКИ, БАНДИТЫ

Мутанты, обитающие в окрестностях Лучевого города, где когда-то взорвался ядерный реактор. Радиация сделала из них опасных монстров.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
5	2	2	5	2	2	2	2	1	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 4 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 6

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 12

НАВЫКИ: Ближний бой (5), Внимание (4), Стрельба (5), Убеждение (5).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), нож, тяжёлый пистолет «Браунинг Ультра Пауэр».

Подсказка: Ржавые стилеты служат дракону, мотивы которого непостижимы для простых смертных.

«КРАСОТЫ НЕТ. А МЫ – ЕСТЬ».

50

БОЛЬШОЙ БЕН

ЛИДЕР ЯРЫХ / МУЖЧИНА, ОРК, БАНДИТ

Бен Джонс вырос в криминальной среде. К десяти годам его стали звать Большим Беном. Он вступил в ряды Ярых, ведь в банде уже была половина его семьи, и быстро поднимался в иерархии.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
7	4	4	6	3	3	3	4	2	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 7 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 8

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 13

НАВЫКИ: Ближний бой (10), Внимание (7), Стрельба (8), Убеждение (8).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Эрика Элит» (РУ 4), мотоциклетная цепь, дробовик «Дефайанс Т-250».

Подсказка: Большой Бен предусмотрительнее прочих бандитов и никогда не ввязывается в драку, в которой заведомо проиграет.

«ЕСЛИ МИР ТЕБЯ НЕ БЕСИТ, ТЕБЕ НЕ МЕСТО СРЕДИ ЯРЫХ!»

49

ШИПЫ

ТРОЛЛИ, МОТОБАНДИТЫ

Шипы — здоровенные мускулистые тролли с кучей татуировок на теле. Ездят на громадных байках и похожи на тролльскую версию «Ангелов Ада».

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
6	2	2	7	1	1	2	2	1	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 4 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 7

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 13

НАВЫКИ: Ближний бой (5), Внимание (4), Пилотирование (5), Стрельба (5), Убеждение (5).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), мотоцикл «Харли-Дэвидсон Скорпион» (РУ 3), мотоциклетная цепь, дробовик «Дефайанс Т-250».

Подсказка: Агрессивные тролли постоянно жаждут драки, особенно с эльфами.

«ДАВАЙ, ДОСТАВАЙ СВОЮ ПУШКУ. МНЕ НУЖНО БОЛЬШЕ МЕТАЛЛА».

54

ЗЕЛЁНЫЙ ФЕНИКС

ЛИДЕР ДРЕВНИХ / МУЖЧИНА, ЭЛЬФ, МОТОБАНДИТ

Серьёзный и властный, учит своих эльфов не париться о мелочах и стремиться к большему. Но, если нужно, не прочь и подраться.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
4	7	6	3	3	2	4	7	3	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 10 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 5

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 10

НАВЫКИ: Ближний бой (13), Внимание (9), Пилотирование (14), Стрельба (11), Убеждение (14).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Гермес Айкон» (РУ 5), мотоцикл «Ямаха Рейпир» (РУ 5), катана, пистолет-пулемёт «Узи V».

Подсказка: Гордый и целеустремлённый, Зелёный Феникс всегда думает о будущем своей банды.

«ЭЛЬФИЙСКАЯ СТАЛЬ – САМАЯ ОСТРАЯ. СКОРО ВЫ В ЭТОМ УБЕДИТЕСЬ».

53

ДРЕВНИЕ

ЭЛЬФЫ, МОТОБАНДИТЫ

Эльфы гибки и смертоносны, подобно змеям, и бьют так же быстро благодаря гоночным мотоциклам. На их кожанках красуется зелёная буква А.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
2	4	3	2	2	2	2	3	—	6

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 5 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 3

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 9

НАВЫКИ: Ближний бой (5), Внимание (4), Пилотирование (7), Стрельба (5), Убеждение (5).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), мотоцикл «Ямаха Рейпир» (РУ 3), катана, пистолет-пулемёт «Узи V».

Подсказка: Древние помешаны на своей территории: тем, кто на неё заходит, не избежать проблем.

«НАША КРОВЬ – НАША ГОРДОСТЬ. ВАША КРОВЬ – ВАШ ПОЗОР».

52

ВИХРЬ

ЛИДЕР ШИПОВ / МУЖЧИНА, ТРОЛЛЬ, МОТОБАНДИТ

Вихря заботят только эльфы и Зелёный Феникс лично.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
5	6	5	8	4	2	4	3	2	1,7

ПОКАЗАТЕЛЬ ИНИЦИАТИВЫ: 9 + 1D6

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ: 6

СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ: 13

НАВЫКИ: Ближний бой (5), Внимание (4), Пилотирование (5), Стрельба (5), Убеждение (5).

СНАРЯЖЕНИЕ: фирменная одежда банды (+1 ЗЩТ), коммуникатор «Сони Эмперор» (РУ 2), мотоцикл «Харли-Дэвидсон Скорпион» (РУ 3), мотоциклетная цепь, дробовик «Дефайанс Т-250».

Подсказка: Вихрь стал лидером благодаря умению договариваться.

«СЛЫШЬ, КОНЧАЙ БОЛТАТЬ И ПОКАЖИ МНЕ, ГДЕ ТУТ БЬЮТ ЭЛЬФОВ».